
Marina D'Agati

Jouer, parier, hasarder : profils de joueurs, pratiques ludiques et savoir-jouer

Avertissement

Le contenu de ce site relève de la législation française sur la propriété intellectuelle et est la propriété exclusive de l'éditeur.

Les œuvres figurant sur ce site peuvent être consultées et reproduites sur un support papier ou numérique sous réserve qu'elles soient strictement réservées à un usage soit personnel, soit scientifique ou pédagogique excluant toute exploitation commerciale. La reproduction devra obligatoirement mentionner l'éditeur, le nom de la revue, l'auteur et la référence du document.

Toute autre reproduction est interdite sauf accord préalable de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France.

revues.org

Revues.org est un portail de revues en sciences humaines et sociales développé par le Cléo, Centre pour l'édition électronique ouverte (CNRS, EHESS, UP, UAPV).

Référence électronique

Marina D'Agati, « Jouer, parier, hasarder : profils de joueurs, pratiques ludiques et savoir-jouer », *Sciences du jeu* [En ligne], 3 | 2015, mis en ligne le 22 juillet 2015, consulté le 30 juin 2016. URL : <http://sdj.revues.org/389> ; DOI : 10.4000/sdj.389

Éditeur : Laboratoire Experice

<http://sdj.revues.org>

<http://www.revues.org>

Document accessible en ligne sur :

<http://sdj.revues.org/389>

Document généré automatiquement le 30 juin 2016.

Tous droits réservés

Marina D'Agati

Jouer, parier, hasarder : profils de joueurs, pratiques ludiques et savoir-jouer

Introduction

- 1 Dans les années soixante-dix une entreprise italienne agroalimentaire eut une idée originale pour accroître ses ventes de biscuits. Elle lança le « Raschiatutto », un jeu-concours tout à fait similaire aux loteries modernes instantanées. Le principe du jeu était assez simple : pour participer, il suffisait d'acheter un paquet de biscuits, de prendre le ticket que l'entreprise avait glissé à l'intérieur et de le gratter avec une pièce de monnaie. Chaque ticket comportait vingt cases avec des images à découvrir derrière chacune. Si, après avoir gratté les trois premières cases, on découvrait trois images identiques, on gagnait dix mille liras italiennes (environ cinq euros). En grattant une case supplémentaire, on pouvait même gagner trois millions de liras (environ mille cinq cent euros) si l'image d'un coffre-fort en or apparaissait. En se basant sur le calcul des probabilités, l'entreprise agroalimentaire estima que les chances de gagner au « Raschiatutto » étaient minces ; par conséquent, elle pensa qu'une augmentation légère du prix de chaque paquet de biscuits était suffisante pour rétribuer les éventuels gains des joueurs chanceux (Galavotti, 2002). Cependant, les habitants de Limbadi, une petite ville de l'Italie du Sud, décelèrent une faille dans la conception du jeu : les tickets à gratter ayant été imprimés en série, on pouvait facilement reconnaître chaque série grâce à des petites traces laissées par l'imprimante. Ils grattèrent alors toutes les cases d'un ticket non gagnant et remarquèrent qu'à chaque série correspondait une certaine séquence gagnante, c'est-à-dire que les trois images identiques et le coffre-fort d'or étaient situés toujours dans les mêmes cases. Ils identifièrent ainsi une « méthode infaillible » pour s'enrichir grâce à ce jeu de grattage¹.
- 2 Quelques kilomètres plus loin, un phénomène similaire se produisit en France avec un autre jeu de grattage. En 2007, un hypermarché décida de remettre à ses clients un certain nombre de tickets en fonction des produits achetés (Courtine, 2007). Le but du jeu était toujours le même : sur les neuf cases du ticket, il ne fallait gratter que trois cases. Si on découvrait des sommes identiques, on gagnait de l'argent : trois, quatre ou cinq euros, selon le cas. En théorie, on ne pouvait donc gagner qu'une fois sur cent environ, mais des clients rusés découvrirent qu'en mettant un faisceau lumineux derrière le ticket, on pouvait distinguer les chiffres gagnants par transparence !
- 3 Les habitants de Limbadi et les clients de cet hypermarché français auraient-ils joué un mauvais tour au hasard ? Ou réussirent-ils tout simplement à le « maîtriser » ?
- 4 Quel est donc le rôle du hasard dans la pratique des jeux d'argent et de hasard ? En nous appuyant plus spécifiquement sur une série d'entretiens semi-directifs menés depuis 2001 auprès de joueurs italiens s'adonnant au « Lotto », à la roulette, aux paris sur les courses hippiques ou sur le football, nous essaierons de montrer, exemples à l'appui, que le hasard est un concept « relatif » dans le contexte du jeu. D'une part, il est relatif à la structure du jeu. Selon qu'il s'agisse d'un jeu de « pur » hasard ou d'un jeu impliquant une part de stratégie, la place que les joueurs lui accordent ne sera pas la même. D'autre part, il est perçu différemment selon le niveau de connaissances et de compétences (réelles ou imaginaires) des joueurs.
- 5 Cet article poursuit deux objectifs principaux : le premier, c'est d'explorer les perceptions des joueurs quant à l'influence du hasard sur l'issue du jeu et le second, étroitement lié au précédent, découvrir les différents profils des joueurs en fonction des jeux d'argent et de hasard qu'ils pratiquent. S'inscrivant dans la continuité des recherches microsociologiques sur les représentations, les rituels et les pratiques des joueurs, il repose sur un pari : rendre compte de la complexité de l'expérience de jeu en sortant d'une conception formelle du hasard typique de certaines approches psychopathologiques. Abstraction faite de l'environnement du jeu et du monde social des joueurs, ces approches interprètent le hasard comme une composante du jeu en tant que structure (comme le tirage au sort des numéros du Lotto). Or, une telle qualification

abstraite du hasard ne semble reconnaître aux joueurs aucune capacité d'intervenir sur le hasard ; elle nie également toute possibilité d'apprendre à l'intérieur d'un jeu (Brody, 2013). Faut-il en conclure que les joueurs qui persistent à donner du sens à leur pratique se comportent de manière irrationnelle ? Cet article soutient au contraire l'idée que les comportements des joueurs reposent sur un système de croyances cohérent qu'il s'agit de comprendre et non de juger. Cette démarche compréhensive vise à montrer que les croyances des joueurs font partie intégrante de l'expérience ludique qui, dans une certaine mesure, est porteuse d'apprentissage. C'est ce qu'on appellera la « rationalité de l'irrationalité » (Henslin, 1967), à savoir le fait que l'irrationalité des joueurs masque les « bonnes raisons » (Boudon, 1990) qu'ils ont d'agir, si l'on tient compte du contexte de l'action et des plaisirs procurés par le jeu.

- 6 Après avoir abordé les questions de la recherche sur les jeux d'argent et de hasard et présenté la démarche théorique et méthodologique de cette étude, on proposera une typologie des joueurs qui se fonde, non pas sur les caractéristiques sociales ou économiques des joueurs, mais sur les stratégies qu'ils utilisent dans le cadre du jeu. Dans une perspective de comparaison, chaque profil de joueur sera ensuite positionné selon deux axes : le niveau de connaissances techniques et extra-techniques utilisés. En dernier lieu, on montrera l'existence de quatre modalités distinctes pour la définition des stratégies de jeu.

Le joueur : un sujet qu'il faut prendre au sérieux

- 7 En 1980, l'économiste Alain Cotta dans son ouvrage *La société ludique* défendait la thèse d'un envahissement de l'espace social par le jeu, celle d'un monde où l'on jouerait davantage. Trente-cinq ans après, on constate qu'il n'avait pas tort pour ce qui concerne les jeux d'argent et de hasard. En effet, ceux-ci tiennent une place importante dans notre vie malgré la crise économique et sociale. Il est plus facile aujourd'hui de pratiquer les jeux d'argent : ainsi l'offre des jeux sur Internet est en forte croissance depuis quelques années (Tovar, Costes & Eroukmanoff, 2013). En France, l'industrie du jeu a atteint en 2013 un chiffre d'affaire total supérieur à 44 milliards d'euros (Costes, Massin & Étiemble, 2014). Dans la même période, les italiens ont dépensé 88 milliards d'euros, même si les données statistiques sont parfois contradictoires en la matière (D'Agati, 2004, 2005a).
- 8 Quand on parle des jeux d'argent et de hasard, on se réfère à tous les jeux promettant un gain en échange d'une mise, dont le déroulement est principalement déterminé par le hasard ou dont les résultats sont plus ou moins imprévisibles². Le couple « alea/agôn » de Roger Cailliois (1958) permet de distinguer entre les jeux où le hasard domine (comme le Lotto ou la roulette) et les jeux qui combinent habileté et hasard³ (comme c'est le cas des paris sportifs).
- 9 Les travaux sociologiques sur les jeux de hasard et d'argent sont nombreux et variés, au point qu'il devient même difficile d'en faire une synthèse. Les recherches contemporaines, nombreuses en Angleterre et aux États-Unis, portent surtout sur l'impact socio-économique de la libéralisation et du développement des jeux de hasard et d'argent, soit au niveau d'une communauté spécifique, soit au niveau national (INSERM, 2008). Une attention particulière est ainsi accordée aux caractéristiques socio-économiques des joueurs, en s'intéressant plus précisément à certaines populations joueuses ou en définissant des profils de joueurs par rapport à certains types de jeux (Martignoni, 2000). D'autres travaux mettent l'accent sur la différenciation sociale de la pratique des jeux de hasard et d'argent et sur les coûts sociaux de leur exploitation (Massin, 2013).
- 10 En revanche, rares sont les travaux qui s'intéressent au jeu lui-même et à l'analyse fine des trajectoires ludiques des joueurs⁴. Pourtant, les jeux de hasard et d'argent apparaissent comme un formidable laboratoire pour étudier les relations de l'homme au hasard et à la chance (INSERM, 2008). Comme disait Jacques Henriot dans la préface à l'ouvrage de Jean-Pierre Martignoni *Faites vos jeux* (1993) : « l'objet premier – ou plutôt le sujet – d'une science des jeux est le joueur sans qui le jeu ne serait rien » (p. 6). C'est pourquoi, ajoute Henriot, il faut prendre « cet homme profondément humain qu'est le joueur » (p. 6) au sérieux.

Comprendre le joueur : rationalité, croyances, stratégies de jeu

- 11 Cet article s'inscrit donc dans la continuité des recherches microsociologiques et ethnographiques sur les comportements, les rituels et les échanges dans la pratique des jeux d'argent et de hasard, en se penchant sur le point de vue des principaux intéressés : les joueurs. Il s'articule autour de trois axes principaux.
- 12 Le premier axe est relatif à une conception expérientielle et non utilitariste de la rationalité, notamment celle développée par Maurice Allais (1953). Selon l'économiste français, la décision de jouer peut être reconnue comme rationnelle si le joueur a évalué sa cohérence (en considérant la réalité vécue) et s'il est satisfait des choix qu'il a faits. Ce cadre d'analyse repose sur une conception du sujet-joueur comme un acteur rationnel agissant volontairement, d'une façon sensée et intelligible. Pour autant, il ne s'agit pas d'un acteur rationnel au sens économique du terme, dont l'action serait fondée sur une évaluation de l'utilité des fins et sur une comparaison systématique des coûts et des avantages. En ce sens, nous ne sommes pas en présence du modèle de l'*homo œconomicus*⁵ qui nous pousserait à penser que le comportement le plus rationnel serait sans doute de cesser de jouer (Martignoni, 1993). Comme le souligne Gadbois (2014), la perspective développée par Allais « ne cherche pas à mesurer les compétences des joueurs en qualité d'*homo œconomicus*. Elle veut plutôt les considérer comme des *homo ludens*, c'est-à-dire des humains qui consentent librement à respecter, le temps de la joute, les règles d'un jeu, quitte à accepter de mettre à distance leur rationalité et de s'assujettir à certaines formes d'influence pour vivre pleinement leur expérience » (Gadbois, 2014, p. 97). Cette conception intersubjective du jeu permet de ne pas réduire le comportement des joueurs (assez souvent considérés, à tort, comme un ensemble indifférencié) aux raisons économiques et monétaires ou à la simple recherche de l'intérêt personnel. Il n'est pas question d'expliquer pourquoi les joueurs consacrent temps et énergie à une activité qui peut paraître sans intérêt à ceux qui ne jouent pas (Wendling, 2002). Au contraire, il y aurait matière à penser avec Alain Caillé que « les hommes sont mus par leurs passions plus que par leurs intérêts » (1989, p. 26)⁶.
- 13 Le deuxième axe, étroitement lié au précédent, est relatif aux croyances et aux rituels des joueurs. Pour le courant cognitivo-comportementaliste, le rapport que le joueur instaure avec le hasard correspond à des « biais », des « distorsions » ou des « erreurs cognitives », ou encore à des « superstitions », des « croyances » et des « comportements irrationnelles ». On souligne ainsi que l'homme-qui-joue (c'est-à-dire, l'*homo ludens*) ne pense pas et n'agit pas de façon logique ou rationnelle. Souvent, cela s'exprime à travers l'utilisation des adjectifs axiologiques « fausses » ou bien « erronées » à côté du mot « croyance » (Langer, 1975 ; Ladouceur et alii, 2000 ; Myrseth, Brunborg & Eidem, 2010). Or il y a trois limites considérables à cette lecture cognitivo-comportementaliste du jeu. Premièrement, elle ne considère pas les croyances comme faisant partie intégrante de l'expérience du joueur et de sa socialisation au jeu. Deuxièmement, le regard dominant passe principalement par la pathologie. Ce sont particulièrement les habitudes et les « distorsions cognitives » du joueur « compulsif » ou « excessif » qui captent l'attention des chercheurs. Enfin, même si le terme de « croyance erronée » s'étend à l'ensemble des jeux d'argent et de hasard, jusqu'à présent les recherches se sont focalisées sur des jeux de pur hasard, délaissant par conséquent les jeux « impliquant une part réelle de stratégie » (Barrault & Varescon, 2012, p. 26).
- 14 Au lieu de statuer sur l'irrationalité du joueur, il nous faut repenser la complexité de l'expérience des joueurs, en rendant compte de la profondeur du jeu. Il s'agit ainsi, comme le souligne Thierry Wendling (2002) dans la perspective d'une anthropologie des jeux, de déplacer la problématique vers la dimension sociale de l'expression des croyances. Celles-ci peuvent être interprétées comme des « superstitions »⁷ reposant sur la maîtrise de la chance, l'utilisation de fétiches ou la croyance en un soi chanceux (Friedland, 1998 ; Wohl, 2008 ; D'Agati, 2014), elles peuvent aussi être interprétées comme des techniques, des outils qui renvoient à des formes d'apprentissage par la pratique dont les joueurs n'ont pas toujours conscience, comme chez les joueurs de poker (Brody, 2013). L'affirmation de Cotta selon

laquelle, « si les joueurs étaient rationnels, au sens de l'espérance mathématique, ils ne joueraient pas » (Cotta, 1980, p. 197) est peut-être juste d'un point de vue statistique mais elle ne nous semble pas pertinente, puisqu'elle ne rend pas compte de la réalité vécue par le joueur. De ce point de vue et dans la lignée du travail du sociologue nord-américain James Henslin (1967), il faudrait prendre en compte la « rationalité de l'irrationalité ». En étudiant les joueurs de craps, Henslin a remarqué qu'ils s'attribuent le pouvoir d'influencer le résultat en lançant les dés plus ou moins fort (par exemple, faiblement pour obtenir un « un » ou un « deux », avec force pour obtenir un « cinq » ou un « six »). Bien qu'apparemment « étranges », ces croyances revêtent une dimension ludique et s'appuient sur des arguments forts : l'irrationalité apparente des joueurs masque en effet de « bonnes raisons » (Boudon, 1990) – c'est-à-dire que l'action a un sens, une signification pour celui qui agit – si l'on tient compte du contexte d'action et de la variété empiriquement observée des plaisirs procurés par les jeux. À travers cet article, il s'agit donc de comprendre la « rationalité de l'irrationalité » des joueurs, en insistant sur l'idée que leurs comportements reposent sur un système de croyances cohérent.

- 15 Enfin, le troisième axe est lié aux recherches pour définir une typologie des joueurs. Parmi les typologies qui nous ont inspirée, il faut mentionner le travail de Lewy (1994). À partir d'une enquête auprès de 929 personnes, il a dégagé huit portraits psychosociologiques de joueurs représentant chacun 8 à 21 % de la population étudiée : l'individualiste, le décalé, le dilettante, l'élitiste, l'entrepreneur, l'aventurier, le sérieux, le conservateur. Chacun de ces profils pouvant être positionné selon deux axes : le niveau de risque ou de sécurité et le degré d'implication dans l'acte de jouer (s'amuse/joue). L'approche de Lewy partage des éléments communs avec l'étude de Neal (1998) qui a montré la présence de plusieurs types de parieurs qui se distinguent selon leurs stratégies de jeu, le moment où ils viennent jouer et la raison pour laquelle ils jouent. En nous inspirant de ces travaux, nous proposerons notre propre typologie empirique en nous basant sur l'enquête que nous avons réalisée auprès des joueurs italiens.

Précisions méthodologiques

- 16 Cherchant à analyser l'expérience ludique des joueurs de jeux d'argent et de hasard, nous avons mené une recherche qualitative permettant d'étudier leurs habitudes, leurs représentations et leurs perceptions du jeu. Il s'agit d'une recherche exploratoire qui intègre diverses techniques d'enquête incluant des entretiens individuels semi-structurés, des observations directes sur les lieux de jeu et une analyse de documents⁸. Pour répondre aux objectifs de cet article, seules les données issues des entretiens ont été utilisées.
- 17 L'enquête par entretien sur laquelle s'appuie notre propos repose sur un échantillon de soixante et onze joueurs italiens, majoritairement des hommes âgés entre 18 et 76 ans, qui s'adonnent de manière régulière à quatre jeux très populaires en Italie : le Lotto⁹, le Totocalcio et les paris sur le football¹⁰, les paris hippiques et la roulette. Pour être éligibles, les joueurs interrogés devaient pratiquer l'une de ces activités au moins une fois par semaine (en ce qui concerne le Lotto, le Totocalcio, les paris sur le football et les paris hippiques), une à deux fois par mois dans le cas de la roulette. Les joueurs ont été recrutés en grande partie à proximité des lieux de jeu : bureaux de tabac, bars-PMU, points courses, hippodromes, etc. D'autres ont été sélectionnés à partir d'un échantillonnage « boule de neige » qui consiste à identifier de nouveaux interviewés en s'appuyant sur les connaissances des premiers joueurs interrogés¹¹. Au total, vingt et un entretiens ont été menés pour le Lotto, dix-huit pour le Totocalcio et les paris sur le football, seize pour les paris hippiques et seize pour la roulette.
- 18 Chaque entretien était centré sur l'expérience du joueur en matière de jeux de hasard. Nous lui demandions ainsi de décrire ses perceptions liées au hasard et à l'habileté, ses habitudes de jeu, le nombre d'heures qu'il y consacre par semaine, son jeu préféré et les autres jeux auxquels il s'adonne, ses motivations à jouer et sa socialisation au jeu. À la fin de l'entretien, nous invitions même le joueur à effectuer un pronostic, selon le cas, en remplissant un bulletin de Lotto, en pariant sur des matchs de football ou sur des courses de chevaux¹². Quelques jours plus tard on demandait au joueur de commenter l'issue de sa prédiction. Cette façon de procéder a permis de voir comment le joueur justifiait son échec ou sa réussite¹³.

- 19 Les propos recueillis lors des soixante et onze entretiens que nous avons menés avec les joueurs ont alors fait l'objet d'une analyse de contenu thématique. Puis, nous avons cherché à dégager différents profils de joueurs à travers une grille d'analyse s'appuyant sur les quatre critères suivants : 1) la stratégie ludique utilisée : selon la présence d'un raisonnement plus ou moins élaboré, le type et le niveau de connaissances mobilisées ; 2) la croyance en la chance : comme une entité impersonnelle, une destinée personnelle ou une caractéristique de la situation (aléatoire et incontrôlable) ; 3) la justification des échecs ou des réussites ; 4) l'influence accordée aux lieux de jeu¹⁴.
- 20 Cette analyse nous a permis de dégager treize profils de joueurs différents en fonction des jeux qu'ils pratiquent : la fataliste, l'herméneute, le bricoleur et le sceptique pour le Lotto ; l'intellectuel, l'alchimiste et le devin pour le Totocalcio et les paris sur le football ; le turfiste, le fantaisiste et le dadaïste pour les paris hippiques ; la voyante, le mathématicien et le détective pour la roulette¹⁵. Les profils-types ainsi élaborés représentent chacun de 2,81 à 15,49 % de l'échantillon des joueurs interviewés.

« J'ai rêvé de mes grands-parents » : serait-ce le présage d'un gain au Lotto ?

- 21 Dans la pratique du Lotto, nous avons distingué quatre profils de joueurs : celui de la fataliste (cinq entretiens), de l'herméneute (neuf entretiens), du bricoleur (quatre entretiens) et enfin du sceptique (trois entretiens). Les trois premiers considèrent le Lotto comme un jeu d'habileté alors que le dernier considère le Lotto comme un jeu de pur hasard.
- 22 Le premier profil, que nous avons nommé la « fataliste », regroupe près de 24 % des joueurs de Lotto interviewés, exclusivement des femmes¹⁶. La fataliste se caractérise par une attention très forte aux signes imprévisibles, aux « coïncidences significatives » ou aux « synchronicités » (Jung, 1952) entre des événements reliés par une signification, et non par une relation de cause à effet. Elle est convaincue en effet que chaque événement du quotidien – peu importe s'il est favorable ou néfaste – est l'expression d'un dessein transcendantal et mystérieux sur lequel elle projette ses espoirs de gagner au Lotto, comme dans l'extrait suivant :
- Il y a dix ans, une amie de ma mère et sa famille ont eu un grave accident de voiture. Tous sont morts. [...] J'ai joué la date de l'accident – jour et mois – et le chiffre correspondant aux nombres de nos amis décédés. [...] Quand ces chiffres sont apparus à la télé, je n'en croyais pas mes yeux ! Quand j'y pense, je n'en reviens pas de la chance que j'ai eue. Je suis convaincue qu'il y a un présage magique dans les événements de ce jour-là. C'est une façon de lier les vivants aux morts. Je ne sais pas si c'est une coïncidence ou de la fatalité... de toute façon, tu peux avoir du bonheur même à travers un événement négatif... (Marzia¹⁷)
- 23 La logique du jeu de la fataliste est cependant assez simple et ne sollicite aucune sorte d'interprétation, car cette joueuse ne va pas au-delà de la prédiction mécanique et de l'utilisation immédiate de l'information recueillie. Elle aime également jouer à l'intuition, laissant parler ses émotions. Elle considère ses échecs comme les conséquences de ses erreurs et elle envisage la chance comme un déterminant externe des événements qui affectent l'individu.
- 24 Le deuxième profil-type, celui de l'« herméneute », est la figure la plus commune dans l'expérience des joueurs de Lotto interviewés (43 %). Il se caractérise par une attitude focalisée et très réceptive envers la vie en général. Des événements bizarres, oniriques, funestes, publics ou privés, frappent particulièrement son imagination : pour l'herméneute tout peut faire l'objet d'une traduction en chiffres. Sa stratégie de jeu est beaucoup plus élaborée que pour la fataliste : l'herméneute n'utilise les informations recueillies qu'après les avoir interprétées et discutées. Autrement dit, il se livre à une production active des numéros gagnants (de Sanctis Ricciardone, 1987). Ci-dessous deux citations illustrant cette méthode de jeu :

Il y a plein de trucs dans la vie... [...] Bah, je viens de terminer la lecture d'un livre qui s'appelle « Les doigts de la main »... Je jouerai deux chiffres... Lesquels ? Alors, étant donné qu'il y a cinq doigts de la main, je vais jouer le 5 et... ensuite ce livre est de cent une pages... mais je ne peux

pas jouer le 101 puisque je suis obligé de choisir entre 1 et 90... J'élimine le 0, voilà, je sens le 11. Ah, 5 et 11, c'est bien, ça sonne. (Nicola)

J'ai rêvé que ma défunte mère descendait un escalier et embrassait mon mari sur le front. J'ai alors interprété ce rêve à travers la Smorfia. Tout d'abord, de quel type de baiser s'agissait-il ? Selon moi le baiser de ma mère était un baiser de soutien parce que mon mari, à cette période-là, avait des problèmes de santé... Sur la Smorfia ça correspond au 71. Puis, ma mère au 47 et enfin l'escalier correspondait au numéro 4. Ce n'est pas facile de bien interpréter les songes ! (Viviana)

- 25 Il est intéressant d'observer que les processus de recherche de correspondances et d'interprétation peuvent être réalisés par le joueur seul ou à l'aide du livre de la Smorfia¹⁸. Certains herméneutes utilisent également des méthodes statistiques et mathématiques très pointues (parfois issues des revues spécialisées), en établissant des correspondances entre les chiffres et les dites « règles » de tirage des nombres. C'est le cas du témoignage qui suit :

C'est clair que tout est possible au Lotto. Mais j'ai encore beaucoup de choses à découvrir. C'est pour ça que je continue à étudier ce jeu... même si... bien entendu, je suis arrivé à certaines conclusions... [...] J'ai constaté qu'il y a des séries de chiffres qui sortent très souvent ensemble : le 36, le 32 et le 34, également le 61 associé au 31. Il faut comprendre les logiques derrière les tirages. Sans une étude sérieuse, il est impossible d'arriver à trouver un moyen de gagner (Battista)

- 26 Comme la fataliste, l'herméneute se sent responsable de ses échecs et voit la chance comme une entité impersonnelle qui accorde ses faveurs de manière arbitraire.

- 27 En réunissant 19 % des joueurs de Lotto interviewés, le troisième profil-type, que nous avons choisi de nommer le « bricoleur », est exclusivement masculin. Il s'agit d'un spécialiste du Lotto dont la stratégie de jeu s'appuie sur un capital de connaissances diverses : synchronicités, signes imprévisibles, calculs statistiques, rêves, événements funestes, sensations, etc. De telles connaissances, on l'a vu, peuvent également être utilisées par le fataliste ou l'herméneute, mais, contrairement à eux, les compétences du bricoleur, notamment sa capacité à choisir les « bons » numéros et à calculer de manière rigoureuse, semble avoir un potentiel illimité.

16, 18 et 34... pour ces numéros-là il y a une raison, ils vont bien ensemble. En fait, 16 et 18 font 34. Ainsi, ces numéros sont associés à mes trucs : par exemple, le 16 correspond au jour de mon mariage, le 34 au numéro de la rue de ma sœur... J'ai gagné assez souvent avec ces chiffres. Ouais, ils ont du sens. Ou encore 34-43 (qui sont l'inverse l'un de l'autre) et 77. Si tu joues deux chiffres, tu dois jouer aussi le total. Bien entendu, s'il est possible de le faire. (Stefano)

- 28 Les stratégies que le bricoleur met en place sont constamment réinterprétées à la lumière de son expérience de jeu et d'un apprentissage continu des techniques et des martingales propres au domaine du Lotto. Il apprend en fait de ses erreurs passées et il examine les coups précédents pour améliorer ses stratégies, comme dans la citation suivante :

Le mardi soir, après avoir accompagné les enfants au lit, j'y consacre une heure ou plus, de 11 heures à minuit et je regarde mes bulletins de jeu. Je vérifie comment ça s'est passé et je pense à ceux que j'avais en tête pour jouer ou à ceux que je n'ai pas joués. Je regarde où je me suis trompée pour ne pas faire toujours la même erreur. (Stefano)

- 29 Du fait de son expérience, le bricoleur a confiance en lui et en ses chances. De plus, contrairement aux deux précédents profils de joueurs, il pense que la chance est une caractéristique de la personne plutôt que de la situation (Wohl, 2008), devenant ainsi synonyme de destinée.

Chaque fois qu'il y a le tirage du Lotto, je fais exactement la même chose : j'utilise le même stylo pour remplir le ticket, je joue dans le bureau de tabac près de chez moi ou dans celui à l'angle de deux rues, je ne porte pas la couleur grise... Ça me porte chance. (Vittorio)

- 30 Le dernier profil-type que nous avons élaboré pour le Lotto est le moins répandu parmi les interviewés (14,3 %) : c'est la figure du « sceptique ». Ce profil correspond à des expériences de jeu occasionnelles ou détachées, pour un investissement hebdomadaire peu élevé. Puisqu'il est convaincu que les résultats des tirages ne sont liés qu'au hasard, le sceptique pense que les stratégies ne sont d'aucune utilité pour gagner au Lotto ; c'est pourquoi il préfère acheter des coupons pré-remplis ou remplir ses bulletins « à l'aveugle ». L'extrait ci-dessous illustre cette méthode de jeu :

Il est tout à fait inutile de penser... C'est ça ce qui est amusant au Lotto : tu coches quelques numéros et t'en remets au hasard pour la suite. Y a pas aucun moyen d'influencer cela. (Ambrogio)

- 31 Il n'est pas rare que ce type de joueur ait été au début de son expérience de jeu, un fataliste ou un herméneute et qu'après des échecs répétés, il ait choisi la voie du scepticisme. En général, le sceptique ne se sent pas responsable de ses échecs et il considère la chance comme un facteur aléatoire et incontrôlable.

Parier sur le foot, entre passion et connaissance technique

- 32 Dans la pratique du Totocalcio et des paris sur le football on peut distinguer trois profils de joueurs que nous avons nommés : l'intellectuel, l'alchimiste et le devin. Le premier considère le Totocalcio et le pari sur le football comme un jeu d'habileté, le deuxième comme un jeu impliquant à la fois l'habileté et le hasard, alors que le dernier l'envisage comme un jeu de pur hasard.

- 33 La figure typique la plus commune chez les joueurs interviewés est celle de l'« intellectuel ». Avec deux tiers d'hommes, ce profil ressemble 61 % des ceux qui jouent au Totocalcio ou qui parient sur le football. Passionné de ce sport, l'intellectuel utilise ses connaissances techniques pour être le plus objectif possible dans ses pronostics : suspensions ou blessures des joueurs, forme générale des équipes, dernières confrontations, cote du match attribuée par le bookmaker, etc. Comme le montrent les deux citations suivantes, il s'agit de jouer d'une manière « logique » :

Ma méthode, c'est de jouer avec logique, donc par exemple : je donne la victoire à l'équipe la plus forte ou au mieux, je joue le match nul. Tout dépend du match, si l'équipe joue le match à domicile ou à l'extérieur (Paolo)

Quand tu paries, tu ne dois pas te focaliser sur ton équipe préférée, sinon tu perds. Tu dois toujours être objectif [...] Et il ne faut pas seulement regarder les résultats des équipes sur les derniers matchs, leur place dans le classement, leur historique face à l'équipe qu'ils affrontent. Il faut aussi prendre en compte les joueurs qui manquent à l'appel, les clubs qui sont en crise, etc. Et puis il faut lire des magazines et discuter les infos avec tes amis. (Vincenzo)

- 34 Pour être gagnant, il est fondamental pour l'intellectuel de faire une analyse d'avant-match assez pointue des forces et des faiblesses des équipes sur lesquelles il parie. D'une façon tout à fait semblable au bricoleur du Lotto, il énumère les points positifs et les points négatifs pour chaque pari et analyse ses erreurs afin de ne pas les reproduire.

Donc, il faut que je m'améliore. J'étudie mes pronostics et j'apprends de mes erreurs. Ouais, disons qu'il y a une part de jeu, mais il y a une part d'apprentissage aussi (Claudio)

- 35 On retrouve dans l'expérience de ce type de joueur, trois conceptions différentes de la chance : comme qualité personnelle (par exemple, savoir identifier les matchs qui pourraient avoir des résultats imprévus) ; comme un sort favorable, c'est-à-dire un heureux hasard, inhérent aux événements ; comme une entité impersonnelle qui accorde ses faveurs de manière arbitraire. Dans ces deux derniers sens, l'intellectuel invoque souvent la chance pour « justifier » ses pertes.

- 36 Une stratégie ludique peu élaborée et pluraliste définit la conduite de l'« alchimiste ». Composée d'autant de femmes que d'hommes, il s'agit d'un profil qui regroupe près de 28 % des adeptes du Totocalcio et des paris sur le football. L'alchimiste effectue ses pronostics en mêlant ses connaissances techniques du football avec des connaissances extra-techniques, basées sur ses émotions, ses croyances ou des événements biographiques, etc. Ces connaissances extra-techniques sont souvent utilisées pour compenser le manque de connaissances techniques. De ce point de vue, l'expérience de l'alchimiste renvoie, dans certains cas, à celle du joueur débutant qui s'initie au pari en pariant par exemple sur son équipe favorite :

Je suis le foot, je l'adore depuis mon enfance. Le virus m'a été transmis par mon père. Ouais, je sais parfaitement si une équipe est plus ou moins forte... Mais, de toute façon, je ne réussirai jamais à donner la défaite à l'Inter, mon équipe sportive préférée. (Mara)

- 37 L'alchimiste aime s'adonner aux jeux de pur hasard, tels que le Lotto et le SuperEnalotto¹⁹. Selon les cas, ce joueur envisage la chance, soit comme une qualité personnelle soutenue par

des croyances, des objets fétiches, des porte-bonheurs, etc., soit comme un synonyme de l'aléa. De cette manière, la chance est souvent remise en question par l'alchimiste pour justifier ses échecs, comme dans l'exemple suivant :

J'ai une carte porte-bonheur, c'est un cadeau d'un ami. Chaque fois que je joue, je frotte sur cette carte le ticket du Totocalcio. Mais je ne suis pas chanceux. Euh ? On m'a dit que je n'avais pas de chance car j'étais né un mercredi. Ceux qui sont nés un mercredi n'ont pas de chance au jeu. (Antonello)

- 38 Enfin, le moins répandu (11 %) parmi les interviewés du Totocalcio et des paris sur le football, c'est le profil du « devin ». Ce joueur aime fonder ses décisions sur ses instincts et ses sentiments plutôt que sur la cote du match. Il peut par exemple rechercher de correspondances entre les événements sportifs et les événements biographiques (équipe préférée, équipes rivales, équipe locale, etc.). Il lui arrive d'acheter des coupons pré-remplis ou de faire des paris « en live » qui suppose une prise de décision sur le vif et favorisent l'impulsion.

Je suis énormément la sensation du moment... [...] Je vois un match, les deux équipes qui jouent, s'il y a des joueurs qui me plaisent... bon, c'est ça. (Antonella)

- 39 Le devin considère le Totocalcio et les paris sur le football comme des jeux de pur hasard, en accordant le moins de place possible à la réflexion. Cela a au moins deux conséquences importantes : d'une part, le devin adopte une conception impersonnelle de la chance qui, selon lui, détermine le résultat de ses pronostics, et d'autre part, il est sensible à l'appel des jeux de pur hasard, tels que le Lotto et le SuperEnalotto. Par ailleurs, le devin agit généralement avec une certaine indifférence envers ses pertes.

Je pense que le Totocalcio, c'est un jeu aléatoire, car il n'est pas facile à prévoir en termes de statistiques, de probabilités, comme ça se passe au Lotto. [...] Et ensuite le Lotto, c'est un jeu beaucoup plus simple, et la probabilité de gagner est plus élevée que celle du Totocalcio. Au Totocalcio, tu dois deviner [...] les quatorze matches et ce n'est pas facile. (Giuseppe)

Les parieurs hippiques : « fièvre de cheval »...

- 40 Dans la pratique des paris hippiques on peut distinguer trois profils de joueur : celui du turfiste, du fantaisiste et du dadaïste. Tous les trois considèrent les paris sur les courses de chevaux comme un jeu d'habileté.

- 41 Le « turfiste » est la figure typique la plus répandue dans notre échantillon (56 % des parieurs hippiques interviewés). Il s'agit d'un profil principalement masculin (à une exception près). Habitué des hippodromes, ce parieur fait un travail de terrain très important. C'est pourquoi nous avons choisi de le nommer « turfiste »²⁰. Il s'agit d'un parieur chevronné qui sait comment obtenir des informations et comment les interpréter correctement. Les techniques du turfiste se sont affinées au fil de ses expériences, heureuses ou malheureuses. Il ne mise pas impulsivement mais choisit consciencieusement où placer ses paris. En effet, avant de parier sur une course, le turfiste prépare intelligemment ses pronostics, en étudiant tous les éléments qui peuvent influencer le résultat de l'épreuve : la forme physique du cheval (et celle du jockey), l'état du terrain, la distance, la surface et le sens de la course (corde à gauche, corde à droite). Les citations suivantes soulignent l'importance de ce « travail » de préparation dans la pratique des paris hippiques :

C'est un travail... je crois que c'est un travail intellectuel de méthode. C'est un art d'étudier une course de chevaux. (Giulio)

Les paris hippiques ce n'est pas du *gambling*. Parier c'est un jeu, et c'est tout. [...] Ceux qui disent que c'est du *gambling*, ils disent ça parce qu'ils ne savent pas jouer ou parce qu'ils n'ont jamais joué. (Alessandro)

- 42 Grace aux nombreux magazines spécialisés qui lui permettent de collecter ces informations, le turfiste multiplie et compare les sources d'informations : les informations récoltées dans la presse sont associées aux informations recueillies sur le terrain, notamment sur les pistes d'entraînement et à l'hippodrome :

Le samedi soir, je parlais de l'hippodrome. J'étais un fou la plupart du temps : courir chez les bookmakers, aller voir les paris, aller regarder le cheval avant le départ... C'est un jeu qui devient le piège du stress... (Beppe)

Il faut se rendre au champ de courses et rester à l'écoute des rumeurs de dernière minute. (Eugenio)

- 43 Le turfiste parie sur un nombre relativement restreint de courses qu'il choisit stratégiquement (en misant notamment sur les chevaux qui ont une cote basse). Par contre, il joue pour un montant hebdomadaire très élevé. Ses prédictions sont souvent justes mais, lorsqu'il perd, il a tendance à attribuer l'échec de ses prédictions au hasard.

Quel jour de malchance ! Un toquard a gagné... Il n'avait aucune chance de gagner, mais bon, c'est comme ça. Ça peut se passer, il n'est pas rare que le favori ne gagne pas... Il y a de l'imprévisibilité dans les courses. (Eugenio)

- 44 Le profil typique du « fantaisiste » réunit 31 % des parieurs hippiques interviewés. Ce terme doit être compris au sens propre : il se réfère à une personne inventive et originale, agissant à sa guise et n'obéissant qu'à son imagination et ses croyances. Le fantaisiste se caractérise par une démarche frivole qui intègre de façon originale des considérations techniques et instinctives. Avant de faire son pronostic, il n'analyse pas seulement les différents paramètres de la course (chevaux, jockey, piste, météo, antécédents...), mais se laisse aussi guider par son instinct. Il peut, par exemple, parier sur le cheval dont le nom lui plaît le plus.

Parfois je parie sur le cheval qui me plaît le plus, ou dont le nom sonne bien, ou je regarde le jockey, ou encore la cote. Ça dépend du moment. (Giancarlo)

- 45 Le fantaisiste mise sur un grand nombre de courses, avec un montant hebdomadaire moyennement élevé. Il pense que le hasard est un élément que personne ne peut maîtriser. C'est pourquoi il a tendance à rationaliser ses échecs en rejetant la responsabilité sur des facteurs extérieurs. Le truquage des courses ou un accident lors d'une course sont parmi les « excuses » les plus récurrentes dans les discours des fantaisistes, comme dans l'extrait suivant.

[...] le problème c'est que certaines courses sont truquées. Et on n'a pas suffisamment d'infos pour tenter de déjouer ces truquages... (Gabriele)

- 46 Enfin, à l'opposé du profil du turfiste, celui du « dadaïste » correspond à l'expérience ludique la moins diffusée (12,5 %) chez les parieurs hippiques. Le dadaïste est une personne rebelle, se laissant guider par la spontanéité et la liberté de ses actions. C'est un parieur peu passionné, qui joue au hasard, éventuellement avec un procédé déconnecté de la réalité de la course : par exemple, il joue une date d'anniversaire, des numéros fétiches, ou le nom d'un cheval qui lui plaît le plus sur le tableau de son bureau de tabac.

Je fais confiance au hasard parce que je devrais mieux connaître les chevaux et me passionner un peu plus... Je suis mon instinct, voilà, peut-être un jour je m'inspire d'un numéro et après je joue ce numéro-là. (Massimo)

J'ai commencé à parier sur les courses hippiques il y a quatre ou cinq ans, je crois. Avant je n'avais jamais parié... Jamais dans ma vie, jamais. J'ai fait un rêve très bizarre : j'ai rêvé que j'allais au marché avec ma mère décédée et ma belle-sœur qui elle, au contraire, est vivante. À un certain moment, ma mère et ma belle-sœur me disent : « Téléphone à ta nièce Anna et demande-lui des chiffres pour faire un tiercé ». [...] Je jouais au Lotto, mais je ne savais pas ce que c'était que le tiercé ! Bon, ma nièce m'a donné trois numéros, je les ai joués et... j'ai gagné ! Je m'en souviens comme si c'était hier. (Giovanna)

- 47 Le dadaïste joue donc aux paris hippiques comme il jouerait au Lotto, même s'il conçoit qu'il ne s'agit pas d'un jeu de pur hasard. Quelques fois, il tente sa chance simplement pour suivre l'intuition d'un proche (un parent, par exemple). Quelques fois, il décide de suivre son propre « instinct ».

« Faites vos jeux » : techniques de la roulette

- 48 Dans la pratique de la roulette on peut distinguer trois profils de joueurs : la voyante, le mathématicien et le détective. Tous considèrent la roulette comme un jeu d'habileté.
- 49 Parmi les joueurs de roulette interviewés, un quart correspond au premier profil-type, celui de la « voyante ». Il s'agit d'un profil exclusivement féminin qui voit dans ce jeu de hasard un jeu

de « sensations ». Le feeling et l'intuition du moment président ainsi dans le choix de mise de la voyante : par exemple, elle recherche des correspondances entre ses émotions et des nombres qui ont une signification personnelle pour elle (dates d'anniversaire, chiffres préférés, etc.). C'est pourquoi elle aime jouer à l'« intérieur » (sur des numéros) plutôt qu'à l'extérieur (sur des couleurs ou des cases spécifiques), en misant notamment « en pleine », c'est-à-dire sur un seul chiffre, pour un gain de 35 fois la mise. Si ces mises sont particulièrement rémunératrices, cependant, elles ont moins de chance d'aboutir. Mais cela importe peu pour la voyante qui ne croit pas seulement être en « communion spirituelle » (Altavilla, 1967) avec les chiffres, mais se pense aussi capable de « deviner » quand parier et quand ne pas parier. L'extrait ci-dessous le montre :

Quelque fois ça m'arrive de ressentir des sensations et là il faut aller jouer... Ouais, je sens le numéro à jouer. Et si je le joue, c'est parce que j'ai toujours gagné comme ça. Oui, c'est très bizarre... Cela arrive rarement, mais ça arrive... et je sais ce que je dois faire. À vrai dire, il semble qu'on m'appelle. Non ? Et si j'y vais [au casino], je joue, je suis mon instinct et je gagne. (Angelica)

50 Le profil de ce joueur se caractérise enfin par une conception de la chance comme destinée et par une attitude désinvolte envers ses pertes, considérées comme l'une des issues possibles de la pratique de la roulette.

51 Un autre quart des interviewés qui jouent à la roulette se retrouve sous le profil du « mathématicien » (exclusivement masculin). Il s'agit d'un spécialiste de la roulette qui présente une grande maîtrise des mathématiques du jeu, en raisonnant en termes de probabilités de gains pour chaque type de mise et en considérant ainsi l'avantage de la « banque ».

J'ai passé cinq années à étudier la roulette et j'ai compris qu'elle est mathématique et très précise. Les systèmes qu'on y trouve sont toujours des systèmes relatifs à la probabilité. Parfois j'utilise un système qui est joué par deux personnes au minimum. Il se base sur le fait d'exclure six numéros. Tu peux exclure par exemple les numéros du 19 au 24 ou ceux du 13 au 18... (Andrea)

52 Avant de miser, le mathématicien consacre du temps à l'observation sur les différentes tables de roulette et il planifie toujours son budget. Afin de maximiser ses chances de gagner, il préfère jouer à la roulette française (européenne) qui donne un pourcentage de chance plus favorable au parieur que la roulette américaine. Il préfère également s'en tenir aux mises « extérieures », qui comprennent celles qui ont le plus de chances de lui rapporter de l'argent, comme les mises dites « rouge » ou « noir », « pair » ou « impair », « passe » ou « manque »²¹. Du fait de son expérience, le mathématicien a confiance en lui, néanmoins, il est conscient que la chance a un rôle très important dans la pratique de la roulette. Pensant que la chance est indépendante de sa volonté, il préfère s'attribuer la responsabilité de ses pertes.

53 Le « détective » correspond au profil le plus commun chez les joueurs et les joueuses de roulette interviewés (un sur deux). Bien qu'un peu désordonnée, la conduite du détective se caractérise par une recherche frénétique des « clefs », des « trucs » et « astuces » du jeu. Il mise un peu à la manière de la voyante et du mathématicien, sauf qu'il adopte plus spécifiquement des « stratégies mixtes » qui mêlent des compétences techniques (retenir les numéros qui sortent le plus souvent ou ceux qui ne sont pas encore sortis) et des connaissances extra-techniques, comme le fait de bien se comporter auprès du croupier dont il veut obtenir les faveurs. La roulette étant un jeu d'interactions, le détective demeure attentif à son environnement et aux joueurs qui l'entourent. Tout se passe comme si l'environnement du jeu primait sur le jeu lui-même, comme dans l'extrait suivant :

On peut être gagnant sur une table mais pas sur une autre. Je m'intéresse aux permanences des croupiers et là où je ne gagnais pas avant, maintenant j'ai des résultats. (Gilda)

54 Pour le détective, la roulette n'est pas un jeu de hasard. Il adopte cependant une conception personnelle de la chance qu'on pourrait dire « décrémente », c'est-à-dire qu'elle augmente ou diminue (sans toutefois disparaître complètement) en fonction de la perception de son habileté dans la pratique de la roulette.

Tu dois savoir comment fonctionne la roulette, ses règles. Tu as remarqué que, si le 17 sort, en conséquence le numéro opposé sort de l'autre côté, pas exactement identique mais il se contourne.

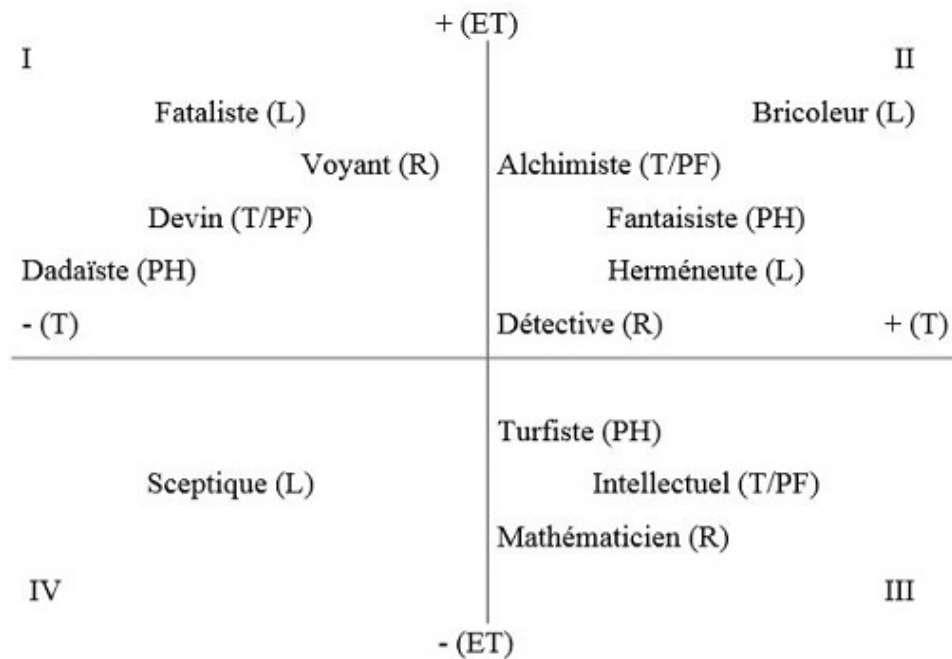
Le même numéro sort rarement deux fois. Par exemple, si le 22 sort, tu dois jouer le numéro opposé du 22. C'est un système de jeu, donc tu as plus de probabilité de gagner que si tu joues les numéros au petit bonheur la chance. (Marco)

À la base de la roulette, il y a de place pour l'habileté. Si tu vas au casino et tu n'as jamais joué, soit tranquille car tu ne gagnes pas. Pourquoi ? Parce que tu dois au moins comprendre comment le système fonctionne. Ou alors tu dois absolument avoir une chance de cocu, une chance insolente. Bref, je vise le 17 et le 17 sort. Non, tu dois savoir comment fonctionne le jeu. (Giada)

La constellation des joueurs et les quatre modalités de l'expérience ludique

- 55 Les treize profils de joueurs étudiés montrent la complexité de l'univers des jeux d'argent et de hasard. Il s'agit dorénavant de mettre en évidence les sous-populations d'interviewés qui occupent des positions proches dans l'espace du jeu pour ainsi expliquer leurs ressemblances et rendre compte des conduites ludiques attachées à ces positions. Pour ce faire, on utilisera un schéma classique à quatre quadrants. Chacun des profils sera positionné par rapport à deux axes dont l'ordonné distingue les profils-types par le niveau de connaissances extra-techniques utilisées (ET) et l'abscisse par le niveau de connaissances techniques mobilisées (T). Plus spécifiquement, le croisement de ces deux axes sépare l'espace du jeu en quatre zones qui accueillent quatre sous-populations de joueurs.

Schéma 1 - La constellation des profils-types

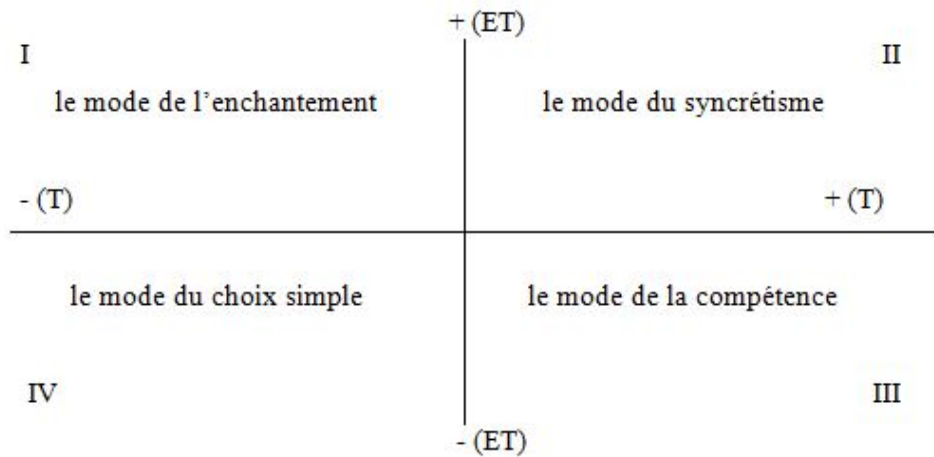


Légende : ET : extra-technique ; T : technique ; L : Lotto ; R : roulette ; PH : paris hippiques ; T/PF : Totocalcio et paris sur le foot

- 56 La première zone du jeu est le lieu de la fataliste du Lotto, du devin du Totocalcio et des paris sportifs, de la voyante de la roulette et du dadaïste des paris hippiques. Elle est dominée par des stratégies extra-techniques. À l'opposé se trouve une autre zone du jeu (III) où sont positionnés des joueurs qui n'utilisent que des habiletés techniques : le turfiste des paris hippiques, l'intellectuel du Totocalcio et des paris sur le football, et enfin le mathématicien de la roulette. Entre ces deux zones, la zone II se présente comme une synthèse. Dans cette zone du jeu figurent, plus exactement, le bricoleur et l'herméneute du Lotto, l'alchimiste du Totocalcio et des paris sur le football, le fantaisiste des paris hippiques et le détective de la roulette : leurs stratégies impliquent à la fois des connaissances techniques et extra-techniques. Enfin, dans la quatrième zone on retrouve seul le sceptique du Lotto. Contrairement aux autres sous-populations de joueurs, son comportement semble faire table rase de toutes sortes de connaissances du jeu.

- 57 Chaque zone du jeu correspond alors à une modalité particulière de l'expérience du jeu. Comme on le voit dans le schéma ci-dessous, nous avons nommé la première zone du jeu : « le mode de l'enchantement », la deuxième : « le mode du syncrétisme », la troisième : « le mode de la compétence technique », et la quatrième : « le mode du choix simple ».

Schéma 2 - Les quatre modalités de l'expérience des joueurs



Légende : ET : extra-technique ; T : technique ; L : Lotto ; R : roulette ; P : paris hippiques ; T/PF = Totocalcio et paris sur le foot

- 58 L'analyse de la projection de ses différentes modalités de l'expérience dans l'espace de jeu, zone par zone, conduit à trois grands constats. Premièrement, la plupart des interviewés s'entendent pour affirmer qu'on peut contrôler ou prédire l'issue du jeu (dans toutes les zones du jeu sauf la zone IV). En effet, tous les joueurs situés dans les trois premières zones perçoivent les jeux pratiqués comme des jeux d'habileté, même si la plupart d'entre eux accordent une place centrale à la chance ou au hasard. Deuxièmement, les entretiens ont permis de constater l'existence de connaissances transversales aux quatre types de jeux considérés (dans les zones I et II). Plus spécifiquement, il s'agit, d'un côté (zone I), de conduites utilisant un ensemble très diversifié de connaissances extra-techniques ; de l'autre côté (zone II), des stratégies mixtes qui mêlent des considérations techniques et extra-techniques. Troisièmement, on observe en revanche que certaines modalités de l'expérience sont propres à certains jeux (notamment dans les zones III et IV). En ce sens, dans la troisième zone, on retrouve le Totocalcio et les paris sur le football, les paris hippiques et la roulette tandis que, dans la quatrième zone, on ne retrouve que le Lotto.
- 59 Ce qui est remarquable en premier lieu, c'est donc la surreprésentation des joueurs qui se pensent capables d'influencer ou de contrôler les résultats des jeux de hasard. Si la plupart des joueurs concernés reconnaissent que le hasard ou la chance occupent une place prédominante dans ces jeux, il apparaît clairement que tous les joueurs situés dans les trois premières zones les considèrent aussi comme des jeux d'habileté, voire de stratégie. En fait les interviews menées ont permis de constater que les joueurs parlent abondamment des connaissances et des compétences nécessaires pour gagner au jeu. De fait, les interviewés tentent par différents moyens d'améliorer leurs stratégies de jeu en diminuant la place accordée au hasard. On peut donc soutenir que les caractéristiques structurelles des jeux, qu'il s'agisse des jeux de hasard « pur » ou de « demi-hasard », n'ont pas ou ont peu d'effets sur la façon dont les joueurs perçoivent pratiquent leur jeu. Dans le cas du Lotto et de la roulette, en raison de leur caractère « purement » aléatoire, le talent et l'habileté du joueur ne devraient théoriquement jouer aucun rôle, aucune connaissance du jeu ne permettant *a priori* de contrôler le hasard. Pourtant, les joueurs attribuent à leurs connaissances techniques ou extra-techniques une influence sur les résultats. Il en est de même pour le Totocalcio, les paris sur le football et les courses de chevaux, dont le résultat n'est que « partiellement » aléatoire.
- 60 Concernant le deuxième constat, c'est-à-dire la diffusion de stratégies transversales aux quatre types de jeux considérés, notons que la totalité des jeux analysés se regroupent à l'intérieur des deux premières zones. On remarque aussi que la deuxième zone est la plus représentée : on y

retrouve cinq profils-types, un par jeu, à l'exception du Lotto, représenté deux fois, à travers le bricoleur et l'herméneute. La distribution des profils-types dans l'espace de jeu met donc en évidence deux façons de parier qui concernent tous les jeux analysés : d'un côté (zone I), une conduite utilisant un ensemble très diversifié de connaissances extra-techniques ; de l'autre (zone II), des stratégies mixtes intégrant des considérations techniques et extra-techniques.

61 Troisième et dernier constat, nous avons remarqué qu'il existe des expériences de jeu qui ne concernent que certains jeux. Les zones III et IV sont remarquables de ce point de vue. On voit ainsi apparaître dans la troisième zone de jeu le Totocalcio et les paris sur le football, les paris hippiques et la roulette, représentés par les profils-types de l'intellectuel, du turfiste et du mathématicien. On le sait, les joueurs concernés revendiquent une véritable maîtrise technique du jeu pratiqué.

Quelle place pour les sceptiques ?

62 Isolé dans la quatrième zone, se trouve donc le sceptique du Lotto. C'est ce profil marginal qui retiendra finalement notre attention, étant donné qu'il est seul représenté dans cette zone. En effet, il convient de s'interroger sur ce qui explique la position du sceptique, compte tenu de la distribution des autres joueurs dans l'espace de jeu. L'explication vient peut-être des caractéristiques de la structure des jeux analysés. Tout d'abord, les entretiens menés avec des joueurs de roulette ont permis d'exclure certaines conduites aléatoires du jeu, comme le fait de miser « à l'aveugle », ce qui est typique de l'attitude du sceptique du Lotto. Le temps et l'argent investis pour aller jouer au casino pourraient justifier l'absence de conduites sceptiques dans la pratique de la roulette. Imaginons en effet une personne qui veut jouer à la roulette : sachant qu'il y a moins de casinos sur le territoire national que de bureaux de tabac, il devra probablement prendre sa voiture pour s'y rendre, ensuite il paiera les frais de stationnement. Il devra également payer son entrée dans le casino, les boissons qu'il consommera au bar, ou encore le pourboire du croupier, etc. Bref, il ne nous semble pas excessif d'interpréter le fait de jouer régulièrement à la roulette comme un véritable engagement dans la pratique du jeu. En ce sens, l'individu sceptique qui jouerait à la roulette ne correspond pas aux critères du joueur régulier (contrairement au sceptique du Lotto) mais plutôt à l'idéal-type du joueur « de passage » qui, par curiosité, placera son argent sur le tapis vert de la roulette²².

63 Quant au Totocalcio, aux paris sur le football et hippiques, on peut tenter d'expliquer l'absence de profils sceptiques en soulignant un point qui nous semble essentiel : le fait qu'il s'agit de jeux où l'on mise sur des compétitions, notamment des rencontres de football ou des courses de chevaux. Cette observation nous conduit à éclairer un élément très important dans l'expérience des parieurs : l'intérêt pour le football ou l'hippisme, y compris la connaissance préalable de ces « sports », est une source d'apprentissage dans la perspective du pari. Cet apprentissage est le résultat d'un long processus d'acquisition et de mémorisation de nombreuses informations et de principes (Davis & Duncan, 2006). En ce sens, toutes les personnes interviewées, qu'elles soient expertes ou novices, suivent le football ou les courses de chevaux et semblent convaincues que leurs connaissances les aident à mieux parier. Parier sans rien connaître au football ou aux courses de chevaux, c'est un jeu qui, pour la plupart des parieurs interviewés, n'en vaut pas la chandelle.

64 Parmi les jeux analysés, seul le Lotto engendre donc des conduites sceptiques. Certaines propriétés structurelles de cette loterie – son tirage aléatoire, sa simplicité, son coût pour les joueurs (très bas), sa diffusion (très large), etc. – pourraient, à elles seules, expliquer le développement et le maintien de ce type de comportement. Mais on peut aussi supposer qu'il s'agit là d'un « sens ludique » tel que le définit Jean-Pierre Martignoni (1993) : un sens pratique adapté aux vicissitudes du jeu et aux caprices du hasard. C'est l'idée que le joueur « sait ce qu'il doit faire ou ne pas faire (...) mais il ne sait pas toujours pourquoi » (Martignoni, 1993, p. 241). Si le sceptique joue parfois « à l'aveugle », c'est parce qu'il sait que les quatre-vingt-dix numéros du Lotto ont tous la même chance de sortir. S'il joue parfois sa date de naissance, c'est parce qu'il sait que les chiffres de sa date de naissance ont autant de chance de gagner que tous les autres. Comme le souligne Martignoni « savoir jouer, c'est avoir le sens du jeu, c'est avoir le jeu dans la peau » (1993, p. 238). Comme les autres joueurs de notre enquête, le

sceptique du Lotto a sans doute le « jeu dans la peau » – on pourrait à ce titre parler d'un *habitus* ludique –, seulement il l'exprime quant à lui en adoptant un comportement volontairement irrationnel.

65 Je terminerai par une dernière remarque à propos du Lotto. Présent dans la quatrième zone, il est absent dans la troisième. Cette absence ne signifie pas qu'il n'y a pas des joueurs de Lotto qui utilisent des connaissances techniques ou qui réalisent par exemple des calculs statistiques pour choisir leurs numéros ; simplement, ces joueurs ne présentent pas de caractéristiques spécifiques par rapport aux autres joueurs de Lotto. L'ideal-type du « joueur scientifique » est comme absorbé par le profil empirique de l'herméneute. Dès lors, on peut en déduire que, dans la pratique du Lotto, les connaissances techniques composent avec d'autres types de connaissances, que nous avons qualifié d'extra-techniques. Ces dernières peuvent alors se baser sur des signes impromptus, des synchronicités, des événements biographiques, des rêves, des sensations, des rituels propitiatoires ou des croyances aux porte-bonheurs, tandis que les connaissances techniques se fondent sur l'utilisation des statistiques, du calcul des probabilités ou encore, dans le cas des paris sportifs, sur la connaissance spécifique d'un sport.

Remarques conclusives

66 En guise de conclusion, nous ferons ressortir quelques-unes des nombreuses pistes ouvertes – celles qui nous apparaissent les plus significatives – pour une étude plus approfondie.

67 Tout d'abord il semble clair, pour la plupart des interviewés, que le hasard est une question d'« expertise », qu'elle soit réelle ou non. Ceux qui se perçoivent comme des « experts » tendent à nier le hasard tandis que ceux qui se considèrent comme peu compétents l'acceptent plus facilement. On pourrait même dire que les joueurs perçoivent de manière différente un même jeu : par exemple, pour certains une loterie instantanée n'est qu'un jeu de hasard (comme sa structure le suggère), tandis que pour d'autres, c'est aussi un jeu de habileté. Faut-il en conclure qu'il n'y a pas de différences remarquables entre les jeux de pur hasard et les jeux comportant une part d'habileté ? Il semble qu'une telle idée soit excessive. Si cette étude a des limites importantes (dont le petit nombre de participants qui ne permet pas de généraliser les résultats), elle met en lumière qu'il existe des différences significatives entre les jeux étudiés. On se souviendra par exemple que le profil typique du sceptique ne concerne que le Lotto ou bien que l'expérience du turfiste se caractérise par un travail de terrain très important qui n'a pas son pareil dans les autres jeux. Or, cela montre bien qu'il existe des différences entre les joueurs en fonction du type de jeu pratiqué. Autrement dit, la structure du jeu a bien une influence sur les représentations que les joueurs ont de leur jeu, même si elle apparaît limitée. On pourrait alors éventuellement imaginer des pistes de recherche pour explorer cette relation entre structure et représentation du jeu, qui ne soient pas fondées sur une vision formelle du hasard.

68 D'autres questions restent ouvertes. Tout au long de cet article on a remarqué la diversité des pratiques et des représentations des jeux d'argent et de hasard. L'identification de treize profils des joueurs pour les quatre jeux analysés témoigne de cette diversité ; elle montre également qu'à chaque jeu correspondent plusieurs modalités de l'expérience ludique. On notera d'ailleurs que cette étude se concentre uniquement sur des jeux appartenant à l'offre traditionnelle en points de vente ou en casino. Qu'en est-il des joueurs en ligne ? La possibilité de miser sur Internet ou depuis son domicile modifie-t-elle certains aspects des profils-types identifiés ? Par exemple, des recherches récentes (Costes, Eroukmanoff & Tovar, 2014) montrent que, parmi les joueurs internautes, les parieurs sportifs ont une fréquence de jeu plus élevée. Dans un contexte où l'offre de jeux sur Internet est en plein essor, on peut ainsi se demander s'il existe des différences significatives entre les pratiques et les représentations des joueurs selon qu'ils jouent en ligne et hors ligne ?

69 Enfin, le rôle de l'argent du jeu soulève également plusieurs pistes de réflexion. En matière de sommes mises, il semble que les joueurs qui se perçoivent comme expert misent davantage que les autres. Parmi les profils les plus dépensiers : le turfiste, le bricoleur du Lotto, l'intellectuel du football. On peut toutefois remarquer que la motivation pécuniaire ne semble pas particulièrement présente dans le discours des joueurs interviewés. En effet, l'argent est

souvent pensé non pas comme une dépense, mais comme un moyen pour jouer ou pour parier. Des recherches seraient donc nécessaires afin de mieux comprendre la perception de l'argent (dépense, investissement à faire croître, source de revenus, etc.) en fonction du type de jeu pratiqué.

Bibliographie

- ALLAIS M. (1953), « Le comportement de l'homme rationnel devant le risque. Critique des postulats de l'école américaine », *Econometrica*, 21, pp. 503-546.
- ALTAVILLA E., 1967, *I giochi d'azzardo*, Milano, Rizzoli.
- BARRAULT S. & VARESCON I. (2012), « Distorsions cognitives et pratique de jeux de hasard et d'argent : état de la question », *Psychologie Française*, 50, pp. 17-29.
- BOUDON R., (1990), *L'art de se persuader des idées douteuses, fragiles ou fausses*, Paris, Fayard, Points essais.
- BRODY A. (2013), « Apprendre les mathématiques par hasard : les calculs des joueurs de poker », *Éducation et sociétés*, 32, pp. 123-138.
- BRONNER G. (2011), « La superstition : un service que seule la croyance peut rendre » in Legros P. et Renard B. (dir.), *Superstitions. Croyances et pratiques liées à la chance et à la malchance*, Montpellier, Presses Universitaires de la Méditerranée, pp. 33-46.
- CAILLÉ A. (1989), *Critique de la raison utilitaire*, Paris, La Découverte.
- CAILLÉ A. (2014), *Anti-utilitarisme et paradigme du don. Pour quoi ?*, Le Bord de L'eau, Lormont.
- CAILLOIS R. (1967), *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige* [1958], Paris, Gallimard.
- COSTES J.-M., EROUKMANOFF V. & TOVAR M.-L. (2014), « Les joueurs de paris sportifs et hippiques en ligne », *Les notes de l'Observatoire des jeux*, n. 4.
- COSTES J.-M., MASSIN S. & ÉTIEMBLE J. (2014), « Première évaluation de l'impact socio-économique des jeux d'argent et de hasard en France », *Les notes de l'Observatoire des jeux*, n. 5.
- COTTA A. (1980), *La société ludique*, Paris, Grasset ; Nouv. éd. (1993), *La société du jeu*, Paris, Fayard.
- COURTINE D. (2007), « Grattage maudit pour Carrefour », *Le Parisien*, 25 octobre 2007.
- D'AGATI M. (2004), « Gioco d'azzardo e modernità : una prospettiva sociologica », *Rassegna Italiana di Sociologia*, XLV, 1, pp. 79-102.
- D'AGATI, M. (2005a), « La sociologia del gioco d'azzardo : bilanci, prospettive e ambizioni di un campo di studi in progress », in *Rassegna Italiana di Sociologia*, 4, pp. 687-697.
- D'AGATI, M. (2005b), *Giocare d'azzardo. Rituali e credenze tra incanto e disincanto*, Torino, Stampatori.
- D'AGATI M. (2014), « 'I Feel like I'm Going to Win': Superstition in Gambling », *Qualitative Sociology Review*, avril, X, pp. 80-101.
- DAVIS, N.W. et DUNCAN M.C. (2006). « Sport knowledge is power: Reinforcing masculine privilege through fantasy sport league participation », *Journal of Sport and Social Issues*, 30, 3 (août), pp. 244-264.
- DE SANCTIS RICCIARDONE P. (1987), « Le Livre des Songes et les stratégies de jeu, dans le loto italien (XIX siècle) », *Ethnologie française*, XVII, 2/3, pp. 330-335.
- FRIEDLAND, N. (1998), « Games of Luck and Games of Chance: The Effect of Luck-versus Chance-orientation on Gambling Decisions », *Journal of Behavioral Decision Making*, 11(3), pp. 161-79.
- GADBOIS J. (2014), « Rationaliser les comportements de jeu. Vers une meilleure compréhension des croyances des joueurs québécois 6/49 », *Dépendances comportementales*, 13(1), pp. 91-111.
- GALAVOTTI, M.C. (2002), « Cos'è il caso ? », in Costantini D. et Monari P. (dir.), *Regole matematiche del gioco d'azzardo. Perché il banco non perde mai ?*, Roma, Franco Muzzio Editore, pp. 95-105.
- HENSLIN, J. (1967), « Craps and Magic », *American Journal of Sociology*, 73(3), pp. 316-330.
- INSERM (2008), *Jeux de hasard et d'argent. Contextes et addictions*, Paris, Les Éditions Inserm.
- JOHNSTON L.G. & SABIN K. (2010), « Échantillonnage déterminé selon les répondants pour les populations difficiles à joindre », *Methodological Innovations Online*, 5(2), pp. 38-48.
- JUNG, C.-G. (1988), *Synchronicité et Paracelsica* [1952], trad. C. Maillard & Ch. Pflieger-Maillard, Paris, Albin Michel.

- LADOUCEUR R., SYLVAIN C., BOUTIN C. & DOUCET C. (2000), *Le jeu excessif : comprendre et vaincre le gambling*, Montréal, Les Éditions de l'Homme.
- LANGER, E. J. (1975), « The Illusion of Control », in *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, pp. 311-328.
- LECLERC N. (2011), « Le joueur en crise(s) : instant et répétition, néant et éternité », *Temporalités*, 13. URL : <http://temporalites.revues.org/1572>
- LEWY R. (1994), « Existe-t-il un profil psychosociologique particulier en fonction de la pratique de tel ou tel jeu ? », *Les Cahiers Espaces*, 38, pp. 145-158.
- MARTIGNONI J.-P. (1993), *Faites vos jeux. Essai sociologique sur le joueur et l'attitude ludique*, Paris, L'Harmattan.
- MARTIGNONI J.-P. (2000), *Ethno-sociologie des machines à sous : « que le hasard vous serve, mais préparez-vous à l'accueillir »*, Paris, L'Harmattan.
- MASSIN S. (2013), *Étude socio-économique des jeux de hasard et d'argent en France*, Rapport d'étape n. 2 (ODJ), UMR912/Inserm/IRD/Université Aix-Marseille).
- MYRSETH H., BRUNBORG, G. & EIDEM M. (2010), « Differences in cognitive distortions between pathological and non pathological gamblers with preferences for chance or skill games », *Journal of gambling studies*, 26, pp. 561-569.
- NEAL, M. (1998), « You lucky punters! A study of gambling in betting shops », *Sociology*, 32(3), pp. 581-600.
- OLDMAN D. (1974), « Chance and Skill: A Study of Roulette », *Sociology*, 8(3), pp 407-426.
- RAKEDJIAN É. & ROBIN M. (2014), « Les jeux d'argent en France », *Insee Première* n° 1493, avril.
- ROTHÉ S. (2011), « Les diverses acceptions du substantif 'superstition' : neutralité des dictionnaires ? » in Legros P. et Renard B. (dir.), *Superstitions. Croyances et pratiques liées à la chance et à la malchance*, Montpellier, Presses Universitaires de la Méditerranée, pp. 15-31.
- TOVAR M.-L., COSTES J.-M. & EROUKMANOFF V. (2013), « Les jeux d'argent et de hasard sur Internet en France en 2012 », *Tendances* n. 85, OFDT et ODJ, juin.
- WENDLING T. (2002), *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, Presses universitaires de France.
- WOHL M.-J.-A. (2008), « Croyance en un soi chanceux : effet de la croyance en la chance personnelle sur l'émergence et le maintien des conduites de jeu de hasard et d'argent », *Psychologie française*, 53, pp. 7-23.

Notes

- 1 Pour en savoir plus : Condannata la "Pavesi", non pagava i vincitori di "Raschiattutto", *L'Unità*, 26 août 1976, p. 4.
- 2 En tout cas, la notion de jeux d'argent et de hasard n'est pas claire. Je suis d'accord avec Aymeric Brody quand il soutient que certaines définitions des jeux de hasard se révèlent problématiques pour qui s'intéresse à la socialisation des joueurs : non seulement elles ne leur reconnaissent « aucune capacité d'agir sur le hasard », mais elles postulent « que les jeux de hasard ne peuvent faire l'objet d'aucun apprentissage » (2013, p. 125).
- 3 On parle aussi de « jeux de hasard raisonné » (Rakedjian & Robin, 2014).
- 4 Lorsqu'il est considéré, le joueur apparaît dans sa figure littéraire maudite qui signale à la fois sa grandeur et sa décadence (Leclerc, 2011).
- 5 Selon Alain Caillé, le modèle de l'homo œconomicus repose sur « l'hypothèse que les sujets humains sont des calculateurs individuels, mutuellement indifférents, ne s'intéressant qu'à leurs propres besoins ou préférences, et considérés comme à peu près rationnels » (2014, pp. 11-12).
- 6 Dans cette optique, Oldman a soutenu que la logique du jeu est différente de la logique du joueur : « Whilst the theory that formulates the game is drawn from mathematics (...), the theories that give the players ways of, and reasons for, playing are diverse and dependent upon the context of play, the players' location in a wider social structure, the social organization surrounding the play » (1974, p. 412). On retrouve une telle conclusion également chez Martignoni (1993) pour qui « il y a chez le joueur un sens ludique – véritable sens pratique – adapté aux vicissitudes du jeu et aux caprices du hasard » (2000, p. 164, cité dans Brody, 2013).
- 7 Nous remercions Roberte Hamayon pour nous avoir suggéré d'utiliser le mot « superstition » en le mettant entre guillemets, de sorte à dépasser le piège idéologique de cette notion. Bien que son sens d'origine revête une acception positive, le terme superstition est, au cours des siècles, défini de manière

péjorative comme « un antonyme non seulement de la "religion", voire de la "vraie religion", mais aussi de la "raison" et même de la "science" » (Rothé, 2011, p. 17). Nous l'entendons pour notre part comme une stratégie « de lutte contre l'incertain » (Bronner, 2011, p. 46).

8 Plus précisément, nous avons réalisé quinze observations directes dans des points courses de la ville de Turin, une dans un hippodrome local et deux dans un casino. L'objectif était, d'une part, d'observer le comportement des joueurs in situ afin d'enrichir les propos recueillis en entretien, et d'autre part, d'explorer l'atmosphère des espaces de jeu et l'activité qui s'y déploie. La plupart des observations ont été conduites en suivant les joueurs de façon individuelle, même si quelques observations ont été menées auprès d'un groupe de deux à trois joueurs. Nous avons également réalisé une analyse de documents à partir de sources audiovisuelles, comme des émissions télévisées où l'on donne des conseils pour gagner au Lotto, ou d'un corpus textuel, comme des articles publiés dans la presse spécialisée contenant des statistiques, des pronostics et des informations sur les matchs des football ou les courses de chevaux, etc.

9 Comme le Loto français, le Lotto italien est un jeu très ancien. Tous les mardis, les jeudis et les samedis, cinq boules numérotées de 1 à 90 sont tirées au sort dans dix villes italiennes différentes. Les joueurs peuvent alors miser sur un (« estratto »), deux (« ambo »), trois (« terno »), quatre (« quaterna ») ou cinq numéros (« cinquina »).

10 Le Totocalcio est un jeu de pronostics qui a débuté en Italie en 1946 et qui, comme le « Loto foot » en France, se base sur les résultats d'une série de matchs de football. En principe, le joueur doit prévoir l'issue de quatorze matchs de foot pour gagner le gros lot, même si des prix intermédiaires sont désormais attribués à ceux qui auraient prédit le résultat de douze ou treize matchs. Fonctionnant comme une loterie, le Totocalcio est aujourd'hui en déclin, en raison de la concurrence des paris sportifs sur le football, à proprement parler, qui sont perçus comme plus attrayants.

11 Il s'agit donc d'un échantillon de convenance. Ce n'est pas la représentativité qui a été recherchée à travers cet échantillonnage, mais bien la diversité des stratégies (Johnston & Sabin, 2010).

12 Pour des raisons pratiques, la roulette ne faisait pas partie de ce dispositif.

13 Les entretiens ont été menés en italien par l'auteur de cet article, sur une durée variable de 45 à 90 minutes. La plupart ont été enregistrées sur bande audio avec l'accord préalable de participants. Pour permettre l'analyse de contenu, le matériel enregistré a été transcrit intégralement. Neuf entretiens n'ont pas été enregistrés à la demande des interrogés. Dans ce cas, le matériau comprend des notes prises au cours de l'entrevue. Les entretiens menés auprès des joueurs de la roulette n'ont demandé qu'une seule rencontre tandis que les autres joueurs ont été interviewés à deux reprises.

14 Cette démarche fait suite à un précédent travail (voir D'Agati, 2005b).

15 Les termes choisis pour nommer chaque catégorie de joueurs ne supposent aucun jugement de valeur. Ils s'attachent simplement à décrire les joueurs en fonction de la tonalité de leur discours et du sens qu'ils donnent à leur pratique du jeu.

16 C'est pour cette raison que nous avons opté pour le féminin. Cela vaut également pour le profil de la « voyante » que nous analyserons plus loin.

17 Les prénoms ont été modifiés pour garantir l'anonymat des joueurs interrogés.

18 La Smorfia est un livre de la tradition napolitaine qui attribue des valeurs numériques de 1 à 90 à un ensemble très riche d'occurrences, événements, concepts et songes.

19 Le SuperEnalotto est une loterie très populaire en Italie, lancée en 1997 pour remplacer l'ancienne loterie Enalotto qui existait depuis les années 1950. On peut y jouer tous les mardis, jeudis et samedis et elle offre d'énormes jackpots dans chaque tirage.

20 Martignoni utilise aussi le terme « turfiste » pour identifier « le joueur spécialisé dans les courses hippiques, régionales ou nationales » qui « fréquente assidûment les hippodromes, les Points Courses » (1993, p. 40).

21 « Rouge » signifie qu'on mise sur les numéros qui figurent en rouge sur la roulette, « noir » sur les numéros en noir, « pair » sur les numéros pairs, « impair », sur les numéros impairs. « Manque » signifie qu'on mise sur les numéros allant de 1 à 18, « passe » sur ceux de 19 à 36.

22 Il existe bien des joueurs de casino qui jouent « au hasard ». Martignoni les identifie chez les joueurs de machines à sous et les nomme les « piègeurs de hasard » (1993, p. 152).

Pour citer cet article

Référence électronique

Marina D'Agati, « Jouer, parier, hasarder : profils de joueurs, pratiques ludiques et savoir-jouer », *Sciences du jeu* [En ligne], 3 | 2015, mis en ligne le 22 juillet 2015, consulté le 30 juin 2016. URL : <http://sdj.revues.org/389> ; DOI : 10.4000/sdj.389

À propos de l'auteur

Marina D'Agati
Université de Turin

Droits d'auteur

Tous droits réservés

Résumés

Bien que la pratique de certains jeux d'argent et de hasard suppose des connaissances spécifiques, le rôle du hasard resterait prédominant, même s'il n'est pas exclusif. En s'appuyant sur une série d'entretiens semi-directifs menés auprès de joueurs italiens s'adonnant au « Lotto », à la roulette, aux paris sur les courses hippiques ou sur le football, cet article montre qu'une analyse attentive des représentations des joueurs rend le scénario extrêmement complexe. Dans l'expérience des interviewés, le hasard apparaît comme un concept « relatif » : au-delà des composantes structurelles du jeu, il est perçu de façon différente selon le niveau des connaissances et des compétences (réelles ou imaginaires) du joueur. L'identification de treize profils de joueurs et de quatre modalités de jeu a permis de mettre en évidence un large éventail de savoirs et de savoir-faire qui alimentent les décisions, les stratégies et les croyances des joueurs. La discussion explore les retombées pratiques et théoriques de ces résultats.

Although the practice of gambling, especially games of skill, involves specialized knowledge, the role of chance would be still predominant, even if it is not exclusive. Based on semi-structured interviews with Italian players of "Lotto", Roulette, horse and soccer betting, this article shows that a careful analysis of representations among players makes scenario extremely complex. For respondents, chance seems like a « relative » concept: beyond the structural components of the game, it is differently perceived according to the player's level of knowledge and skills (real or imagined). Thirteen profile players and four playing modes are identified, highlighting the use of a wide range of knowledge and skills to feed decisions, strategies and gamblers' beliefs. Concluding remarks and future directions for research and development are explored.

Entrées d'index

Mots-clés : hasard, jeux de hasard, jeux d'habileté, pratiques ludiques, rationalité de l'irrationalité

Keywords : gambling, games of chance, games of skill, ludic practices, rational irrationality